



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Ketika pembuatan karya dan laporan tugas akhir ini Penulis paham akan betapa pentingnya *visual effect* yang ada pada film animasi khususnya bergenre *action*. Hal ini berpengaruh kepada kualitas visual yang disajikan dan dapat memperkuat cerita pada film *Insignia* yang sudah dibuat secara bersama-sama dengan tim penulis. Berdasarkan analisis dan penelitian dalam Tugas Akhir ini penulis dapat menarik beberapa kesimpulan.:

1. Dalam melakukan sebuah perancangan terhadap konsep *visual effect* pada film 3d animasi, *studi existing* dan pengumpulan literatur yang berupa teori dan referensi film sangat diperlukan, dikarenakan untuk bahan perancangan *visual effect* itu sendiri.
2. Untuk memperoleh hasil yang dapat memperkuat cerita dalam film *Insignia*, dibutuhkan observasi lapangan dengan cara mencari tahu bagaimana bentuk efek visual seperti api dan pecahan batuan di dunia nyata.
3. *Research and Development* pada software yang akan digunakan untuk pembuatan efek juga penting dilakukan, agar Penulis bisa mendapatkan hasil efek sesuai dengan konsep dan dapat memperkuat cerita dan tampilan visual.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari tugas akhir ini, penulis dapat menyarankan kepada pembaca tentang beberapa hal mengenai perancangan *visual effect*, yaitu:

1. Untuk pembuatan *visual effect* penulis menyarankan pembaca untuk membuat sketsa yang berisi tentang efek yang ingin dibuat. Hal ini dikarenakan agar mempermudah proses pembuatan efek.
2. Melakukan eksplorasi terhadap *software* dan melakukan kajian terhadap efek yang akan dibuat agar hasil yang didapatkan lebih *realistic*.
3. Untuk proses pembuatan efek penulis menyarankan kepada pembaca untuk membuat efek pada perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai.

UMMN